Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit. 15.000 · Österreich öS. 145 · Schweiz sFr. 19,80

Das C 64-Magazin auf Diskette

NEU

GOLDEN DISK 64

10. SONDERAUSGABE von MAGIC DISK 64

Unverbindliche Preisempfehlung 19,80 DM

Bitte wenden!

Anleitung zum Laden der Diskette:

- Das Diskettenlaufwerk und den Computer einschalten;
- die Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einsetzen;
- LOAD "*",8,1 eintippen und die (RETURN) Taste drücken;

Es erscheint der Schriftzug "Genias". Feuertaste drücken. Nach einigen Sekunden erscheint einze kurze graphisch-musikalische Vorstellung. Die Feuertaste des Joystick drücken. Damit wird die Vorstellung beendet und der Ladevorgang fortgesetzt.

DAS SPIEL

An dieser Arcade-Simulation der Fußballweltmeisterschaft können 1 bis 8 Spieler teilnehmen. Der Computer verwaltet daher "gleichzeitig" alle 24 Mannschaften, die an der Veranstaltung teilnehmen. Bis max. 8 Spieler können sich beteiligen, indem sie jeweils eine der verfügbaren Mannschaften wählen. Falls man gleichzeitig zu zweit spielen möchte, genügt es, zwei Mannschaften der gleichen Runde zu wählen. Dabei besteht jedoch das Risiko, daß einer der beiden nicht ins Achtelfinale gelangt. Wir empfehlen den einzelnen Spielern eine Mannschaft einer jeweils anderen Runde zu wählen, so daß man – mit etwas Geschicklichkeit – sicher ist, zumindest das Achtelfinale zu erreichen.

DER JOYSTICK

Für das World Cup 90 Spiel ist mindestens ein Joystick erforderlich. Bei zwei oder mehreren Spielern wird ein zweiter Joystick benötigt, um gleichzeitig dasselbe Fußballspiel spielen zu können.
Der Haupt-Joystick ist der in PORT 2; nur damit kann man mit den Menüs arbeiten, d.h. die verschiedenen Optionen wie Mannschaft, Farbe, Spielzeit usw. auswählen.
Der Joystick in PORT 1 ist dann notwendig, wenn beim Spiel mit zwei oder mehreren Teilnehmern eine Begegnung zwischen zwei "menschlichen" Gegnern stattfindet.
Bei den Begegnungen zwischen einem "menschlichen" Spieler und dem Computer ist immer der Joystick im PORT 2 zu verwenden (bei mehr als einem "menschlichen" Spieler wird er natürlich wechselweise benutzt, außer im o.g. Fall).

MENÜ & OPTIONEN

Nach dem Laden erscheint das Menü, über das die Optionen angewählt und das Spiel begonnen werden kann.
Mit dem Joystick in PORT 2 kann der Pfeil nach oben oder unten bewegt und eine der folgenden Optionen gewählt werden, indem man die Feuertaste des Joystick drückt:

NEW PLAY · TEAMS · PLAY

Zu Beginn ist NEW PLAY zu wählen, um die anfängliche Wahl treffen zu können:

- Die erste gestattet die Wahl des verwendeten TV- oder Monitortyps; COLOUR MONITOR / B-W MONITOR:
  Den Joystickhebel nach links/rechts bewegen, um die gewünschte Option anzuzeigen und mit der Feuertaste quittieren.
- Die zweite wählt die Spielzeit für jedes Spiel in Minuten.
- Mit der dritten kann gewählt werden, ob man die gesamte Weltmeisterschaft (COMPETITION) oder Einzelspiele (FRIENDLY) auszutragen wünscht.
  Wird COMPETITION gewählt, sind alle Begegnungen auszutragen, beginnend von den ersten Ausscheidungen.
  Mit der Option FRIENDLY hingegen, können Freundschaftsspiele gegen den Computer oder einen Gegner gespielt werden.

Nach dieser ersten Reihe von Optionen kann TEAMS angewählt werden, wodurch die Wahl der Mannschaften zugänglich wird.
Es werden 4 Spalten, unterteilt in 8 Zeilen, angezeigt:

Name (Name) Team (Mannschaft) Col1 (Farbe 1) Col2 (Farbe 2).

Nun erscheint ein Cursor, mit dem der Name über die Tastatur eingegeben werden kann.
Durch Drücken der (RETURN) Taste springt man auf die nächste Spalte zur Wahl der Mannschaft. Bewegt man den Joystick nach oben und nach unten, kann man die gewünschte Mannschaft abrufen, die dann mit der Feuertaste des Joystick quittiert werden muß.
Auf dieselbe Weise erfolgt die Trikotwahl. Zwei Farben stehen zur Wahl, da bei bestimmten Spielen beide Mannschaft dasselbe Trikot tragen könnten. In diesem Fall wird eine der beiden Mannschaften automatisch das Trikot tragen, das der Spieler als zweite Farbe angegeben hat.

Nach diesen Eingaben kann:

- ein anderer Name auf der zweiten Zeile eingegeben werden
- ein bereits eingegebener Name geändert werden
- eine ganze Zeile gelöscht werden, indem man sich verhält, als wollte man einen Namen eingeben und dann (ohne etwas einzutippen) die (RETURN) Taste drückt.
- man zum Menü zurückkehren, indem man den Joystickhebel nach links oder rechts bewegt.

Durch die Wahl von PLAY im Hauptmenü beginnt das Spiel.

DIE FUSSBALLSPIELE

Der "aktive" Teil beginnt nach der Eingabe der verschiedenen, vorher beschrieberen Optionen und nach der Eingabe von PLAY Wahl im Hauptmenü.

ERGEBNISTABELLE

Da die Spiele in chronologischer Reihenfolge gemäß WM-Programm ausgetragen werden, kann es vorkommen, daß der Computer vor Spielbeginn die anderen Begegnungn spielen muß.
Damit der Computer die Begegnungen spielt, die unserem Spiel vorangehen, ist die Feuertaste des Joystick zu drücken. Der Computer trägt das Spiel automatisch aus, zeigt das Ergebnis und den aktuellen Punktestand an, bis anstelle der Informationsseite die Bildschirmseite zur Vorbereitung des Spieles erscheint.
Während der Anzeige der Informationsseite kann man zum Hauptmenü zurückkehren, indem man den Joystickhebel nach rechts oder nach links bewegt. Auf diese Weise kann man durch die Anwahl von NEW PLAY wieder von vorne anfangen oder auch nur in der Option TEAMS einige Änderungen vornehmen. Zur Fortsetzung der Spiele erneut PLAY anwählen.

VORBEREITUNG DES FUSSBALLSPIELES

Diese Bildschirmseite erscheint vor dem Spiel und gibt einige notwendige Auskünfte.

Oben werden die Namen der teilnehmenden Mannschaften angezeigt und gleich darunter die Namen der teilnehmenden Spieler.
Falls unter dem Namen einer der beiden Mannschaften nichts erscheint, bedeutet dies, daß sie vom Computer geführt wird.
Für jede Mannschaft sind auf dem Bildschirm zwei Spieler dargestellt; der erste zeigt die Trikotfarbe der Mannschaft, der zweite die Farbe, die der Spieler annimmt, wenn er mit dem Joystick bewegt wird.
Während des Spiels kann nämlich nur jeweils ein Spieler bewegt werden.
Die Wahl des zu bewegenden Spielers erfolgt automatisch durch den Computer und hängt vom Abstand des Balls, von der Spielrichtung, von der Stellung der Gegner und von zahlreichen anderen Faktoren ab.
Für besondere Angriffe oder Strategien kann jedoch der zu bewegende Spieler geändert werden. Dies ist natürlich nur dann möglich, wenn man im entsprechenden Augenblick nicht am Ball ist. Man hält also an (Joystickhebel in der Mitte) und drückt die Feuertaste des Joysticks.
Bei Spielen gegen den Computer ist immer der Joystick in PORT 2 zu verwenden.
Bei zwei "menschlichen" Spielern bewegt der linke seine Mannschaft mit dem Joystick in PORT 1, der rechte mit dem Joystick in PORT 2.

AUF DEM SPIELFELD

Die Torhüter beider Mannschaften werden automatisch gesteuert.
Folgende Eingriffe sind möglich (erfordern etwas Übung, um einwandfrei geführt zu werden):
Schuß: in die gewünschte Richtung mit einer Kraft, die von der Betätigungsdauer der Feuertaste des Joystick abhängt.
Steilschuß: die Feuertaste gedrückt halten und den Joystickhebel in die der Laufrichtung entgegengesetzte Richtung bewegen. Die Kraft hängt von der Betätigungsdauer der Feuertaste ab.
Rutscher: die Feuertaste bei in Eingriffsrichtung gelegtem Joystickhebel drücken; Ausführung bei Loslassen der Feuertaste
Fallrückzieher: Joystickhebel entgegengesetzt zur Laufrichtung und die Feuertaste drücken; Ausführung bei Loslassen der Feuertaste. Je nach Betätigungsdauer der Feuertaste ergeben sich zwei Arten von Fallrückzieher.
Kopfstoß: Joystickhebel weder in Rutsch- noch in Fallrückzieherrichtung und die Feuertaste drücken; Ausführung bei Loslassen der Feuertaste.

Bei Freistößen oder Einwürfen ist zum Spieler, der den Stoß bzw. Einwurf ausführt, ein Mindestabstand einzuhalten. Anderenfalls führt der Computer den Stoß nicht aus.

Auf Anhieb können diese Vorgänge etwas schwierig erscheinen; zahlreiche Tests haben jedoch bewiesen, daß sie sich nach einigen Spielen schnell und problemlos ausführen lassen.

Wird während des Spielablaufs die (RUN/STOP) Taste gedrückt, wird das Spiel in Pause gestoppt und kann durch erneute Betätigung der Taste wiederaufgenommen werden.

Wird bei Pause die Taste 0 gedrückt, wird das laufende Spiel unterbrochen. In diesem Fall wird das Spielergebnis vom Computer durch Zufall entschieden.

Und nun viel Spaß !

Bei Ladeproblemen:

Treten beim Laden Schwierigkeiten auf, probieren Sie die Diskette bitte auf einem anderen C64.
Funktioniert diese dann immer noch nicht, bitte an unseren Verlag zurückschicken.

Wir werden umgehend eine Ersatzdiskette zusenden.
(Absenderangabe bitte nicht vergessen!)

IMPRESSUM GOLDEN DISK 64

Verlag:
CP Computer Publications GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6, 8500 Nürnberg 1
Telefon 0911 / 53 25-0, Telex 5 29 325
Telefax 0911 / 53 25-197

Vertrieb und Anzeigenverwaltung:
Gong Verlag GmbH (Adresse wie oben)

Geschäftsführer:
Dieter G. Uebler
Adolf Silbermann

Programmtest:
Alexander Geltenpoth

Bankverbindung:
Dresdner Bank Nürnberg 130 179 200
BLZ 760 800 40
Postgiro Nürnberg 70 86-856, BLZ 760 100 85

Antwort auf technische Fragen durch:
CP Verlag GmbH & Co. KG, Redaktion
Gufidauner Straße 13, 8501 Schwarzenbruck
HOTLINE: Freitag 16.30 h - 18.30 h
Telefon 09128 / 137 15.

Druck:
U. E. Sebald Druck und Verlag GmbH, Nürnberg

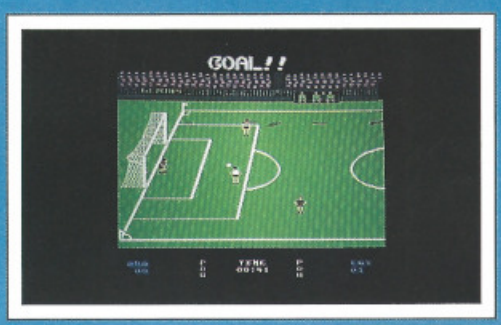
Grafik und Konzept:
Profund Werbung, Fürth/Stadeln.

Kopieren oder gewerbliche Nutzung nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung durch den Verlag zulässig.

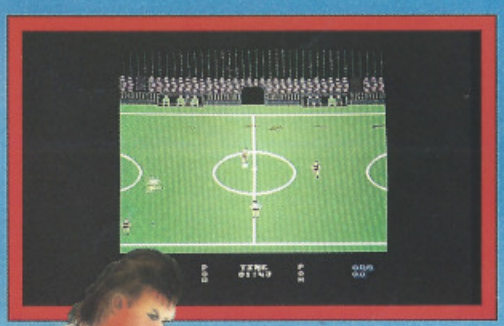
LASSEN SIE SICH DIE WM-LUFT UM DIE NASE WEHEN ...

WORLD CUP 90

Ergreifen Sie die Chance, am spektakulärsten Sportereignis 1990 teilzunehmen. Holen Sie sich die WM ITALIA 1990 ins Haus. Mit WORLD CUP 90 können Sie selbst dieses spannende Ereignis nachvollziehen.



Nach wenigen Minuten werden Sie von diesem Spiel gefesselt sein. WORLD CUP 90 hat sich in Italien in 6 Wochen über 10.000 mal verkauft! Jetzt exklusiv auf dieser Ausgabe!



Schnelles und ruckelfreies Mehrwegescrolling, über 150 Animationssequenzen für jeden Spieler, Kopfbälle, Fallrückzieher, Elfmeter und sogar Fouls sind möglich. Mit Wiederholungsmodus für spektakuläre Szenen. 1 – 8 Spieler können aus 24 Teams auswählen.

Genias